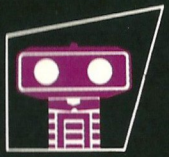
FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GYROMITE™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



ROBOT SERIES
SÉRIE ROBOT

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

INTRODUCTION

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Gyromite™ Pak. This game requires R.O.B.™, your Robotic Operating Buddy.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

In this action-packed game you've got to keep R.O.B.'s gyroscope spinning in order to assist Professor Hector, the mad scientist, in defusing all the bombs in his laboratory. R.O.B. will help move the columns blocking the scientist's way so he can get to the dynamite before it explodes. Master the technique and you can get R.O.B. spinning two gyros at the same time. But don't take your eyes off the screen for too long – because anything can happen in Gyromite!

Please read this Instruction Booklet to ensure proper handling of your new game, and then save it for future reference.

CAUTION: Misuse or mishandling of spinning gyro can cause physical injury. Read this Instruction Booklet for proper and safe use of gyro and gyro spinner BEFORE operating R.O.B.'s accessories.

Please follow instructions in the NES Instruction Manual to properly set up your NES and R.O.B.

© 1987 Nintendo

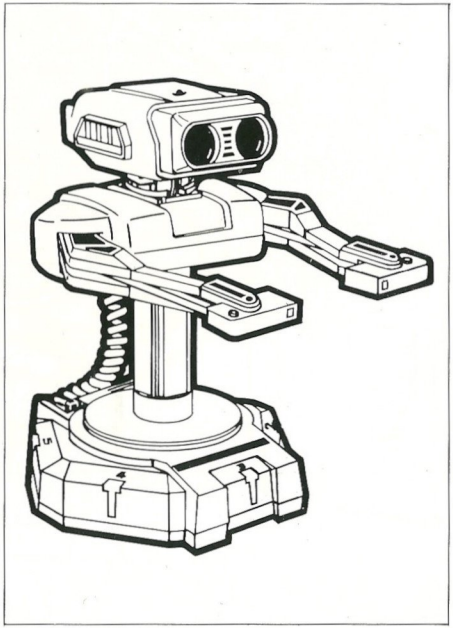
TABLE OF CONTENTS

Page

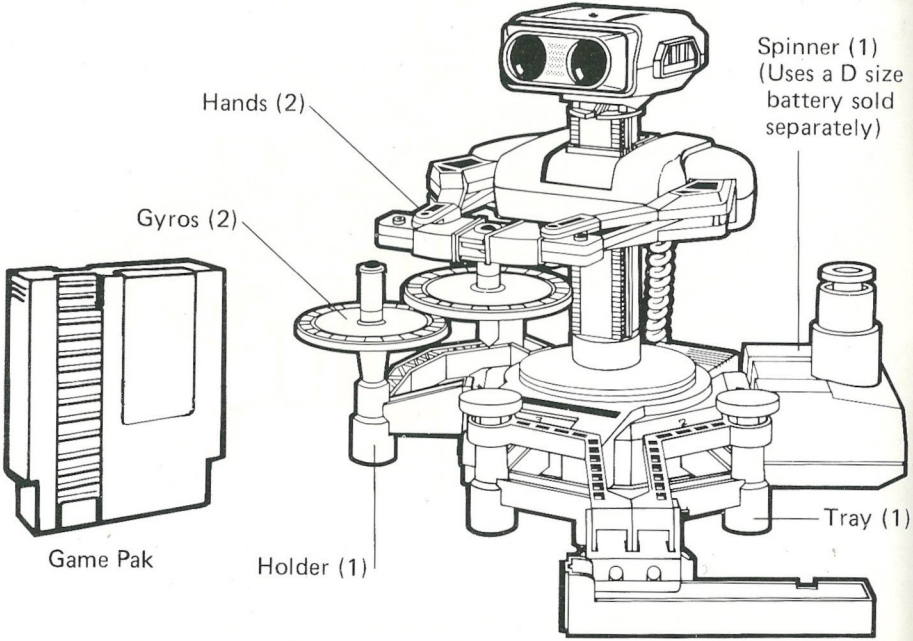
1. Introduction. 2
2. Setting Up for Gyromite Game Play . . . . . 4 ~ 8
3. Cautions 9
4. Controls 10
5. Game Menu and Game Play. . . . . .11~18
6. Precautions 19
7. Consumer Parts List & Order Form. 20
8. Product Warranty 22

SETTING UP FOR GYROMITE GAME PLAY

1. Turn on the power switch on R.O.B.'s main body. R.O.B. should start automatically and stop in the standby position (arms open, body at the top of the center shaft with arms facing forward).
   * If R.O.B. does not assume the standby position, switch the power off and switch it on again.
   * Please note that R.O.B. will not move when his batteries are run down.

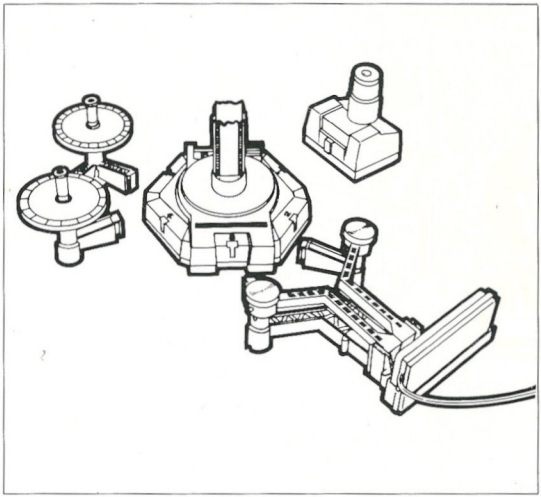


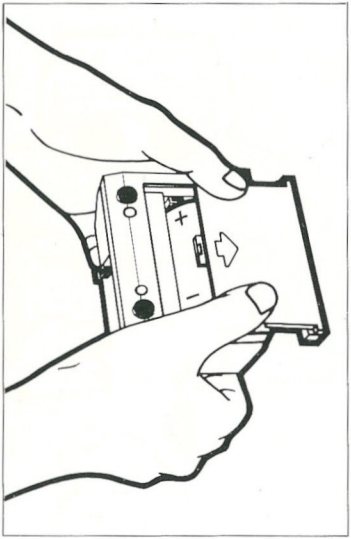
2. Names of R.O.B.'s parts and attachments:



3. Set Up of R.O.B.'s Accessories for Gyromite

LOCATION OF GYRO ACCESSORIES

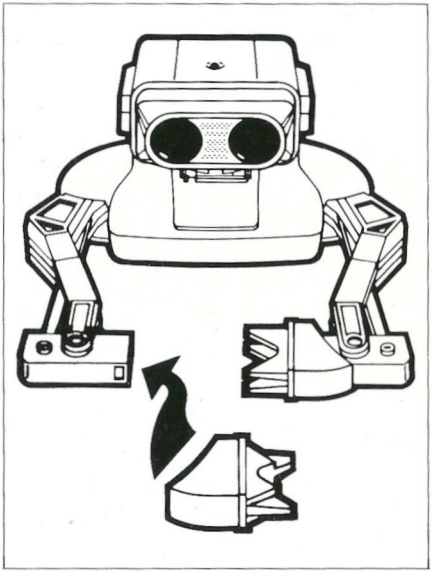




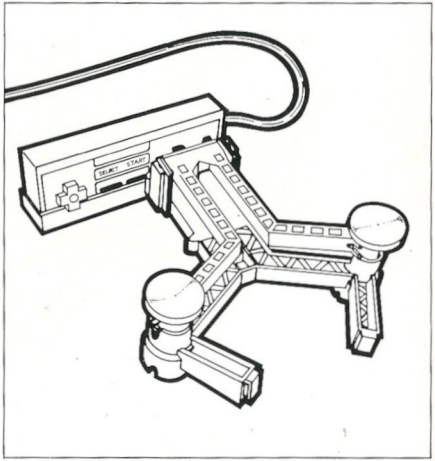
a) Insert one D size battery into the spinner and place the spinner into position No.1 on R.O.B.

CAUTION: Do not place fingers or foreign objects in the gyro spinner.

b) Attach the hands (2) to R.O.B.'s arms.

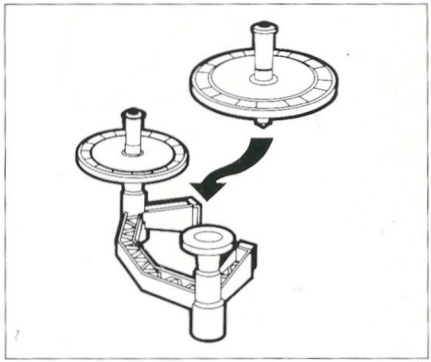


c) Set Controller 2 in the tray with the A and B Buttons in front of the actuators (not upside down!). Place the tray into positions 2 and 3 on R.O.B.



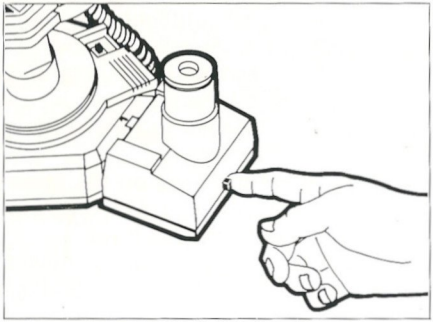
NOTE: The controller connected to controller socket 1 becomes Controller 1. The controller connected to controller socket 2 becomes Controller 2.

d) Set the gyros (2) in the holder. Place the holder into positions 4 and 5 on R.O.B.



NOTE: The gyros are intended to be played with the Gyromite Pak only.

e) Turn on the gyro spinner's power switch. When a gyro is placed in the spinner, the spinner automatically turns on and spins the gyro. If the gyro is not held by R.O.B. during this process, it may not obtain full speed.



4. Insert the Gyromite pak into the control deck and turn on the power switch.
5. Select the test mode and focus R.O.B.'s head to the T.V. screen per the instructions in the NES Instruction Manual. R.O.B. IS NOW READY TO PLAY GYROMITE!

CAUTIONS

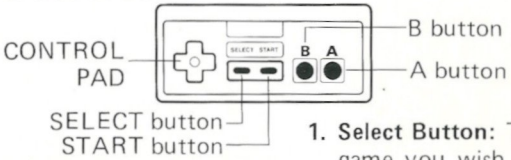
CAUTION:

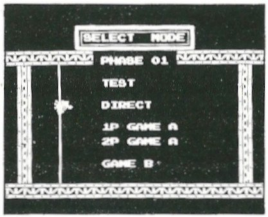
Misuse or mishandling of a spinning gyro or the gyro spinner can cause physical injury.

RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT.

* A spinning gyro should never be touched.
* Do not use your fingers to insert or remove a spinning gyro from the gyro spinner or a gyro tray. A spinning gyro should only be handled by R.O.B.
* Use R.O.B. to insert or remove a gyro from the gyro spinner and to move it to and from the gyro holders or gyro trays.
* The gyro is designed to spin in the gyro tray only. It should never be operated on any other surface.
* Do not place anything on the spinning gyro. Do not attach anything to it. Do not allow the spinning gyro to come into contact with any object other than the gyro spinner or the gyro trays.
* Do not place fingers or foreign objects in the gyro spinner.
* Avoid close contact with a spinning gyro. Do not touch spinning gyro if it falls off tray until it comes to rest.

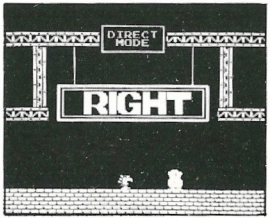
CONTROLS



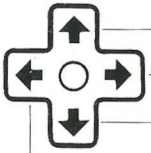


1. **Select Button:** This button is used to select which game you wish to play while in the select mode menu. During the test or the direct mode, pressing the select button will return you to the select mode menu.
2. **Start Button:** After selecting the desired game mode use the start button to start the game. The start button also changes the screen to blue to control R.O.B. or to black to control Professor Hector and Professor Vector during Game A.
3. **Control Pad:** The control pad has two functions. It can control R.O.B. (blue screen in Game A, black screen in Game B) or Professors Hector and Vector (black screen in Game A).
4. **A Button:** This button is used to open R.O.B.'s arms (blue screen in Game A, black screen in Game B) and pick up or put down turnips (in black screen Game A).
5. **B Button:** This button is used to close R.O.B.'s arms (blue screen in Game A, black screen in Game B) and pick up or put down turnips (black screen in Game A).

GAME MENU AND GAME PLAY



1. **Test mode** – This is used to focus R.O.B.'s eyes onto the T.V. screen. (See NES Instruction Manual)
2. **Direct** – This game helps you get accustomed to moving gyros with R.O.B. Your commands go straight to the T.V. screen which sends signals to R.O.B.

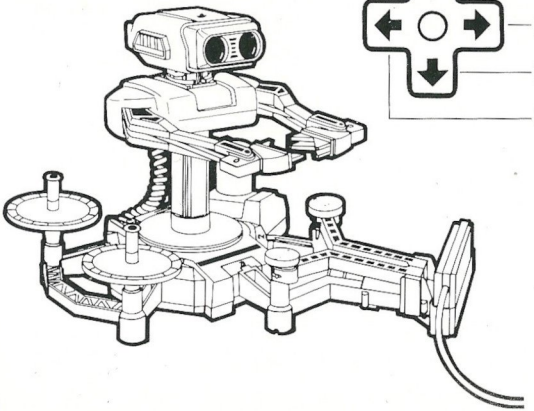


Up : Raises the arms.

Right : Turns the arms to the right.

Down: Lowers the arms.

Left : Turns the arms to the left.

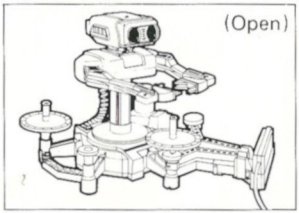


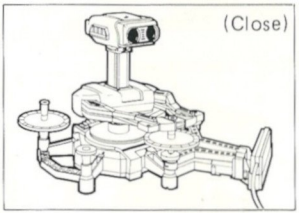
* A button: Opens the arms.
* B button: Closes the arms.

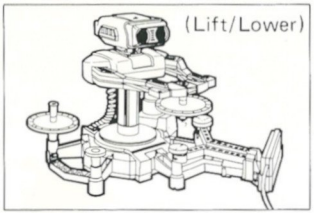
R.O.B. makes three kinds of movement:

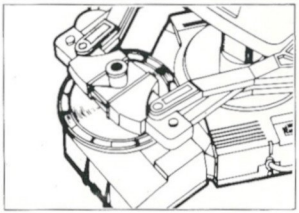
1) Grasps and releases objects.
2) Raises and lowers objects.
3) Turns and carries objects to the left and right.

A gyro set in motion by the spinner will not fall as long as it is rotating – even after it is relocated to the tray. You can then move the other gyro after the first one is set spinning on the tray. Practice the commands one after the other so you can get used to operating R.O.B. Skillfully moving the gyros will be helpful when you play Game A or B. Press the select button to return to the select mode menu.





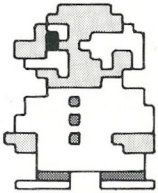




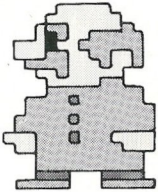
Gyro set in spinner

3. GAME A — 1 Player

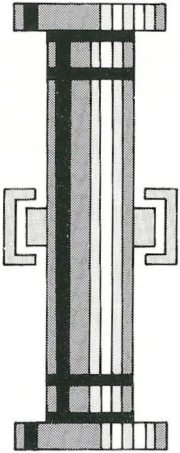
Characters



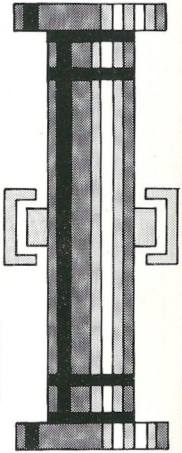
Prof. Hector



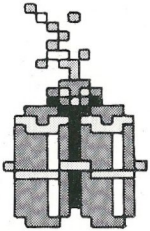
Prof. Vector



Gate (Red)

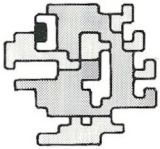


Gate (Blue)

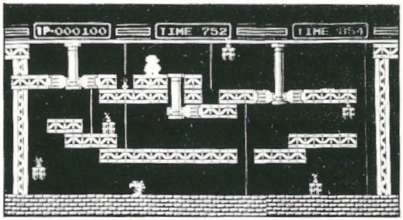


Dynamite

Turnip
(used as
a decoy)

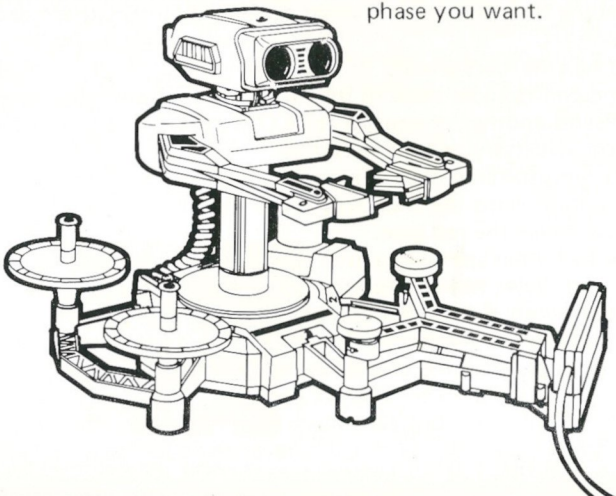


Smick
(eats turnips and
bites Professors)



This is an exciting game in which the Professor and R.O.B. cooperate to remove all the dynamite and prevent a big explosion. The screen scrolls sideways to expose more bombs.

* There are 40 phases for this game mode. Use the A and B buttons while the select mode menu is displayed to select the phase you want.



GAME PLAY

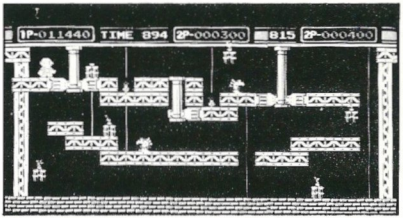
1. The Professor has to move past a spot where dynamite is laid in order to remove it. He must remove all dynamite in the time given. By using R.O.B. and the gyros, you can help him by raising and lowering the blue and red gates that block the Professor's way.
2. So long as the background of the screen is black, you operate the Professor with Controller 1.
3. To control R.O.B., press the start button and the background of the screen turns blue, meaning that Controller 1 sends commands to R.O.B. (Robot transmission mode).
4. After transmitting, the background of the screen changes automatically from blue to black and control goes back to the Professor.
5. If you want to send another command to R.O.B., press the start button again and then press the necessary command button.
6. One important thing to remember when raising/lowering gates with the gyros is that placing a gyro onto the blue tray lowers the blue gate; placing a gyro onto the red tray lowers the red gate.
7. You don't have to bother spinning a gyro to move only one gate up and down, but sometimes both gates have to be opened to let the Professor pass. In this case, spin one gyro with the spinner and place it on either the blue or red tray, then R.O.B.'s hands will be free to put the other gyro on the other tray.
8. Smicks, the killer bugs, are lying in wait somewhere on the screen and you will lose the Professor if he is bitten by a Smick.
9. Smicks like to bite Professors; but even more than Professors, they like turnips. If you offer a greedy Smick a turnip, his favorite food, he won't attack the

Professor.

10. Use the A button on Controller 1 to make the Professor pick up and put down the turnip.
11. Move the gate up and down to crush the Smicks and gain 500 points.
12. There are 6 bundles of dynamite (some of which might be hidden and invisible) per phase. Every bundle of dynamite removed gives you 100 points.
13. The time remaining after all the dynamite has been picked up will be added to your score as extra points.
14. The Professor disappears if he is bitten by a Smick or if the time is used up. The game ends when all three Professors have disappeared.
15. To pause during the game, press the select button during play. During pause you can view the entire scene by pushing the ✚ control pad. Press the select button again to release the pause.

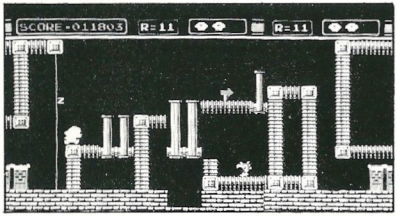
    * If the start button is pressed during pause, the screen will return to select mode list and the game will end.

4. GAME A – 2 Player



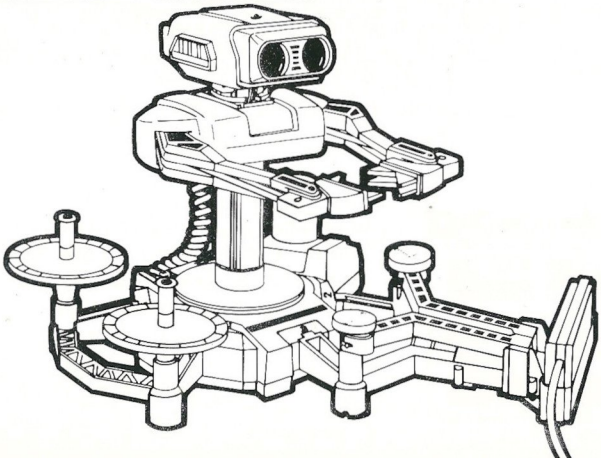
In Game A (for 2 players), Professor Vector also appears. Take turns using Controller 1. Otherwise, the game is the same as the 1 player game.

5. GAME B

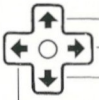


Here Professor Hector is walking in his sleep. Move the gates up and down with R.O.B. and the gyros to prevent the Professor from being bitten by a Smick. Try to help the Professor pass through smoothly.

* There are 25 phases, starting from R=01 (Phase 1).



1. The Professor comes out of the tunnel on the left and walks determinedly to the right. When he passes a rope, he always climbs up to the top and jumps down to the right. If a gate is closed, he will just keep walking in place.
2. In this game, R.O.B. is operated directly by Controller 1.
3. Operate R.O.B. to position gyros and move the gates up and down. Lead the Professor safely to the tunnel on the far right.



* A button: Opens the arms.
* B button: Closes the arms.

4. There are holes here and there where Smick is lying in wait. If you don't operate R.O.B. carefully the Professor will fall into one of the holes. If this happens, and Smick bites him, the Professor is lost. The game ends after all three Professors are lost.
5. If an arrow appears on the way, the Professor has to go in that direction or he will fall into a hole and get bitten by Smick. Watch out for these.
6. As the Professor advances, you gain points. Every time you overtake an arrow, you get 100 points. If Smick is crushed by a gate you get 500 points.
7. Various courses appear one after another.If all 25 courses are completed successfully, the walking speed of the Professor increases and the game gets more difficult. See how many phases you can clear.
8. Press the select button to pause during the game. To continue playing, press the select button again. If the start button is pressed during a pause, the screen will return to the select mode list and the game will end.

PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. Do not put it in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Do not touch the connectors or get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other solvents.
4) Play the game from a normal viewing distance from the TV screen.
5) For your health, take 10 ~ 15 minute breaks every 2 hours when playing for an extended period of time.
6) Please read the instruction booklet for the Robot carefully.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
CONSUMER PARTS LIST & ORDER FORM

Nintendo Part No.	Part Name	Price Frs.	Quantity	Amount of Purchase
202	A.C. Adapter	108,00		
203A	RGB Cable/Peritel Cable	97,00		
204	Controller	78,00		
386	NES Instruction Manual	14,00		
388	†R.O.B. Filter Lens	9,00		
151	†R.O.B. Battery Cover	8,00		
216	*Gyros (2, sold as set)	54,00		
217	*Gyro Holder	13,00		
218	*Gyro Tray	25,00		
219	*Gyro Spinner	70,00		
220	*Gyro Hands (2, sold as set)	8,00		
221	*Colored Blocks (5, sold as set)	15,00		
222	*Block Trays (5, sold as set)	12,00		
223	*Block Hands (2, sold as set)	8,00		
370	*Stack-Up Accessories Tray	10,00		
316	Game Pak Sleeve	12,00		
×××	Game Pak Manual	9,00		
	(†Robotic Operating Buddy Replacement Part) (*Robot Game Pak Replacement Part)			
			SUB TOTAL	
			ADD T.V.A. 18.6%	
			POSTAGE & HANDLING	20,00Frs.
			TOTAL AMOUNT DUE	

FOR ORDERING INSTRUCTIONS PLEASE SEE NEXT PAGE.

ORDER BY MAIL

1. Please complete the following:

   Name _____ Phone ( ) _____

   Street Address _____

   City _____ Province _____ Postal Code _____

2. Enclose Money Order or Check for total amount due.

3. Mail to: NES Parts
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

   Allow 4-6 weeks for delivery. We cannot accept cash, stamps, or C.O.D. orders.
   Prices are applicable within France only and are subject to change without notice.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Gyromite™ du Nintendo® Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation de R.O.B.™, votre compagnon de jeu robotique.

©1987 Nintendo

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Dans ce jeu plein d'action, vous devez vous assurer que le gyroscope de R.O.B. ne s'arrête jamais de tourner pour aider un savant fou, le professeur Hector, à désactiver toutes les bombes plantées dans son laboratoire. R.O.B. aide le savant à atteindre la dynamite avant que celle-ci n'explose en déplaçant les colonnes qui lui bloquent le chemin. Avec la bonne technique, vous arriverez à faire tourner deux gyroscopes à la fois. Mais prenez garde, un accident est si vite arrivé ... dans le jeu Gyromite!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

ATTENTION: L'utilisation inadéquate du gyroscope peut causer des blessures corporelles. Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous familiariser avec le bon fonctionnement du gyroscope et de son support rotatif AVANT d'utiliser les accessoires de R.O.B.
Assurez-vous de bien suivre les directives du mode d'emploi du SJN pour bien mettre en place le SJN et le R.O.B.

©1987 Nintendo

TABLE DES MATIERES

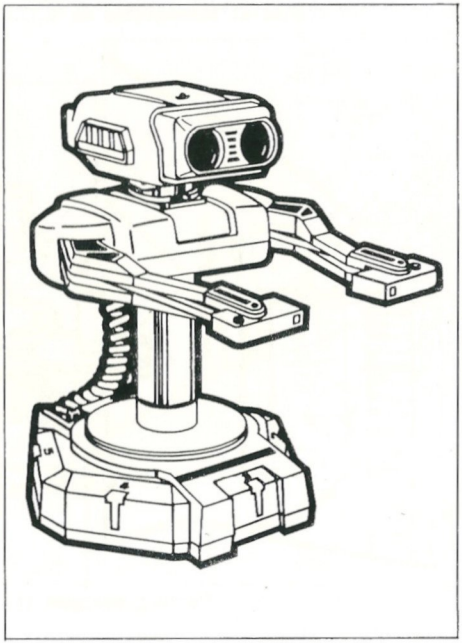
Page

1. Introduction 24
2. Mise en place du jeu Gyromite..... 26 à 30
3. Mises en garde.....31
4. Commandes.....32
5. Menu de jeux et règles du jeu..... 33 à 40
6. Précautions.....41
7. Liste et bon de commande des pièces.....42
8. Garantie du produit.....46

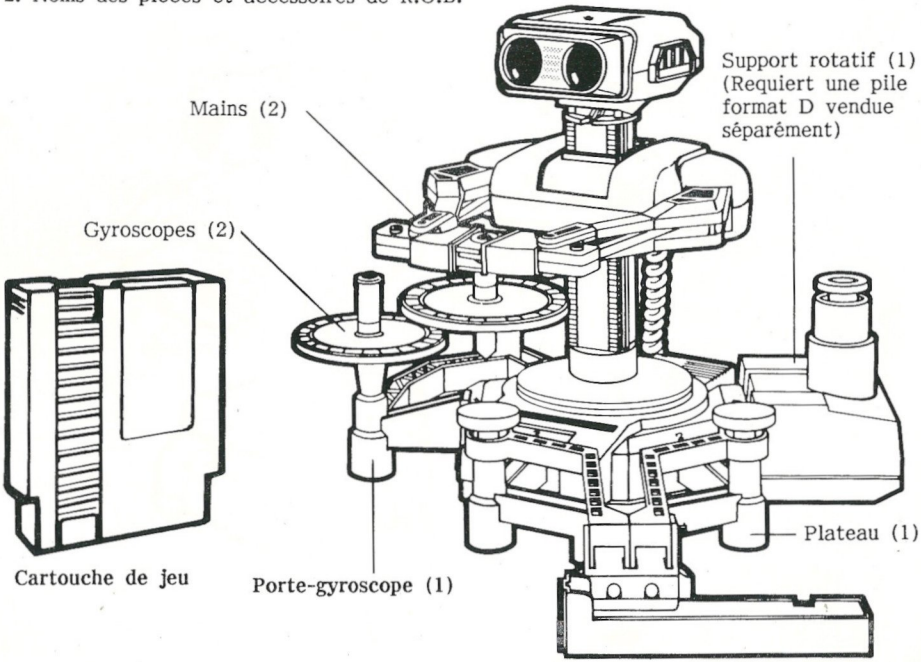
MISE EN PLACE DU JEU GYROMITE

1. Placez l'interrupteur d'alimentation de R.O.B. sur "on". Il commencera à bouger et prendra la position d'attente (bras ouverts, corps vers l'avant au sommet de son axe central).

   * Si R.O.B. ne prend pas cette position, éteignez, puis rallumez l'interrupteur d'alimentation.
   * Notez que R.O.B. ne peut bouger quand ses piles sont épuisées.

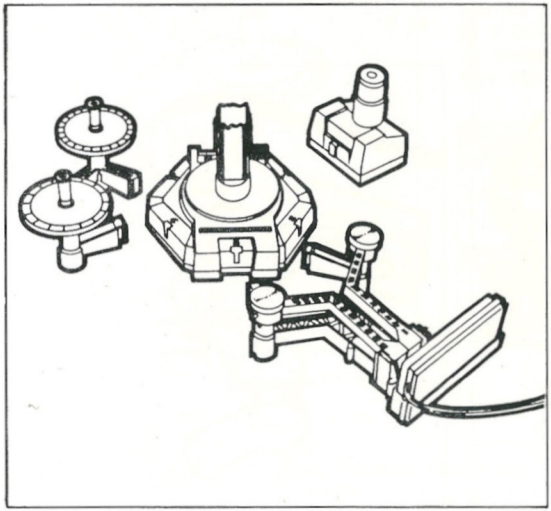


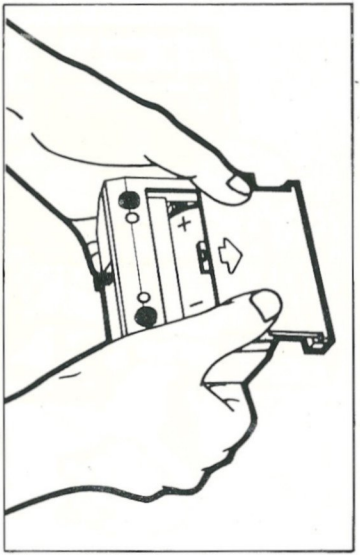
2. Noms des pièces et accessoires de R.O.B.



3. Mise en place des accessoires de R.O.B. pour le jeu Gyromite

EMPLACEMENT DES ACCESSOIRES
DE GYROSCOPE

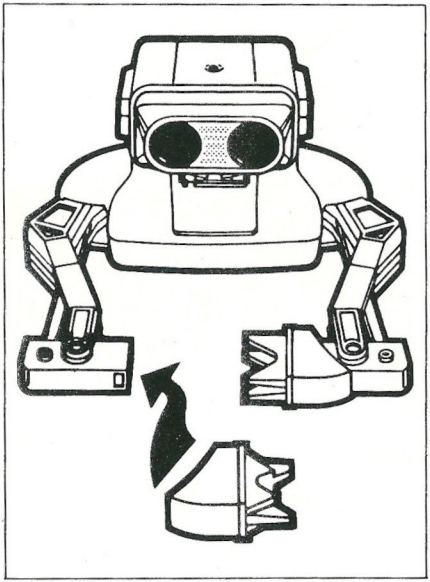




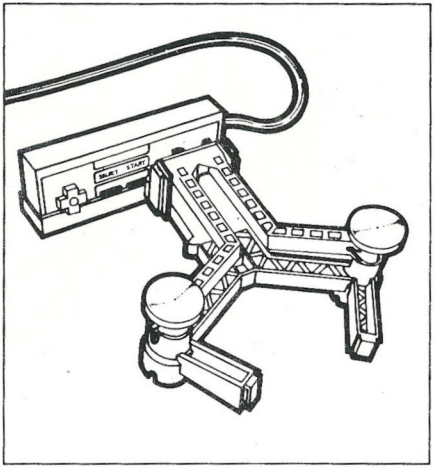
a) Chargez une pile format R20 dans le support rotatif et fixez celui-ci sous R.O.B. suivant la position 1.

ATTENTION: Evitez de mettre les doigts ou des objets étrangers dans le support rotatif de gyroscope.

b) Fixez les mains (2) aux bras de R.O.B.

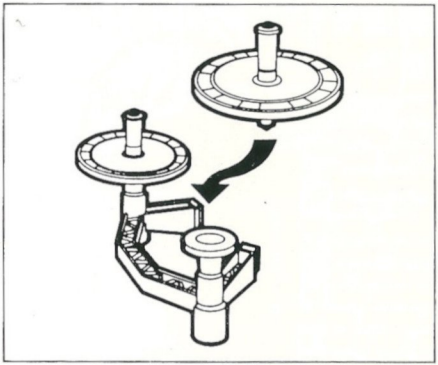


c) Fixez la commande 2 au plateau, les boutons A et B faisant face à la servocommande (non à l'envers!). Fixez le plateau sur R.O.B., aux positions 2 et 3.



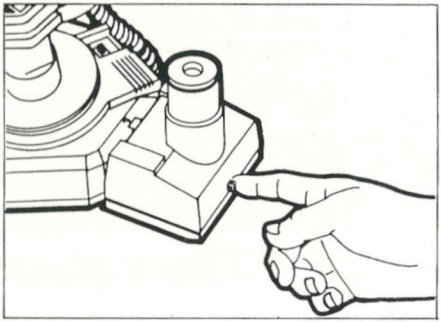
REMARQUE: La commande branchée sur la prise 1 devient la commande 1.
La commande branchée sur la prise 2 devient la commande 2.

d) Fixez les gyroscopes (2) au porte-gyroscope. Fixez le porte-gyroscope sur R.O.B., aux positions 4 et 5.



REMARQUE: Les gyroscopes sont réservés au jeu Gyromite.

e) Allumez l'interrupteur du support rotatif du gyroscope. Lorsqu'on place un gyroscope sur le support rotatif, celui-ci se met automatiquement en marche et fait tourner le gyroscope. Si R.O.B. ne tient pas le gyroscope à ce moment-là, il ne fonctionnera peut-être pas à pleine vitesse.



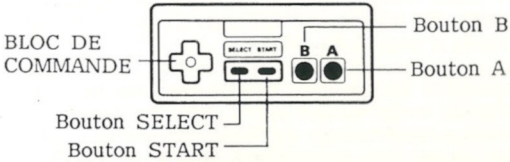
4. Insérez la cartouche du jeu Gyromite dans l'unité de commande et placez l'interrupteur d'alimentation sur "on".
5. Choisissez le mode d'essai sur le menu de jeux et orientez la tête de R.O.B. vers l'écran en suivant les directives du mode d'emploi du SJN. R.O.B. EST PRET A JOUER A GYROMITE!

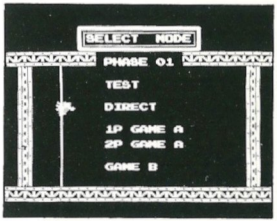
MISES EN GARDE

ATTENTION:

L'utilisation inadéquate du gyroscope ou de son support rotatif peut causer des blessures corporelles.
POUR ENFANTS DE 8 ANS ET PLUS ET ADULTES
* Ne jamais toucher à un gyroscope en rotation.
* Ne pas placer manuellement ni l'en retirer un gyroscope en rotation sur un support rotatif ou sur un plateau. Seul R.O.B. peut manipuler un gyroscope en rotation.
* Confier à R.O.B. le soin de placer un gyroscope sur un support rotatif ou de l'en retirer et de le déplacer entre les porte-gyroscopes et les plateaux.
* Le gyroscope est conçu pour tourner uniquement sur le plateau de gyroscope. Il ne faut jamais le faire fonctionner sur une autre surface.
* Ne rien placer sur un gyroscope en rotation. Ne rien y fixer. Eviter qu'un gyroscope en rotation n'entre en contact avec tout autre objet que le support rotatif ou les plateaux.
* Ne pas mettre les doigts ou des objets étrangers dans le support rotatif de gyroscope.
* Eviter de trop s'approcher d'un gyroscope en rotation. Ne pas toucher à un gyroscope en rotation tombé du plateau; attendre qu'il s'immobilise.

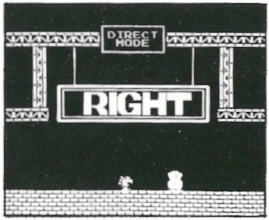
COMMANDES





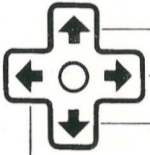
1. **Bouton Select:** Ce bouton sert à choisir le jeu de votre choix sur le menu de jeux. En mode d'essai ou direct, ce bouton vous permet de revenir au menu de jeux.
2. **Bouton Start:** Le bouton Start lance le jeu choisi. Ce bouton permet aussi de faire passer l'écran au bleu, pour commander R.O.B., ou au noir, pour commander le professeur Hector et le professeur Vector dans le jeu A.
3. **Bloc de commande:** Le bloc de commande a deux fonctions. Il commande R.O.B. (écran bleu dans le jeu A, écran noir dans le jeu B) ou les professeurs Hector et Vector (écran noir dans le jeu A).
4. **Bouton A:** Ce bouton sert à ouvrir les bras de R.O.B. (écran bleu dans le jeu A, écran noir dans le jeu B) et à ramasser ou à déposer des navets (écran noir dans le jeu A).
5. **Bouton B:** Ce bouton sert à fermer les bras de R.O.B. (écran bleu dans le jeu A, écran noir dans le jeu B), et à ramasser ou à déposer des navets (écran noir dans le jeu A).

MENU DE JEUX ET REGLEMENTS DU JEU



1. Mode d'essai (test) - Envoie le signal permettant de fixer les yeux de R.O.B. sur l'écran. (Voir les directives du mode d'emploi du SJN.)

2. Mode direct - Ce jeu vous permet de vous habituer à faire manipuler le gyroscope par R.O.B. Vos commandes sont transmises directement à l'écran de télévision qui, à son tour, envoie des signaux à R.O.B.

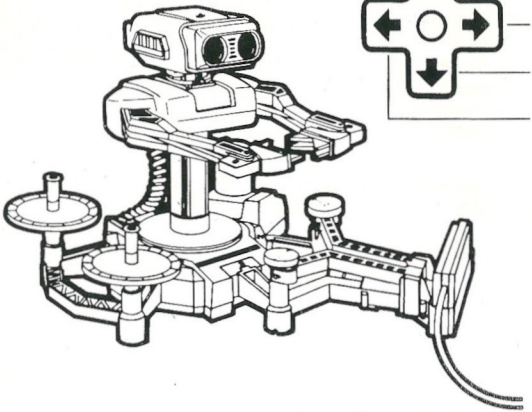


Haut: Pour lever les bras.

Droite: Pour tourner les bras vers la droite.

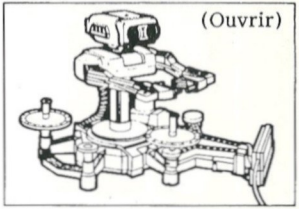
Bas: Pour baisser les bras.

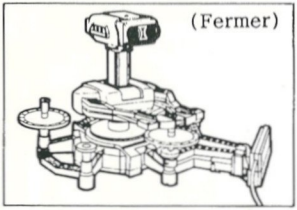
Gauche: Pour tourner les bras vers la gauche.

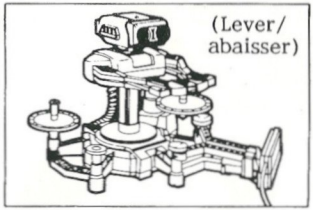


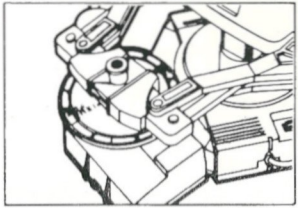
* Bouton A: Ouvre les bras.
* Bouton B: Ferme les bras.

R.O.B. effectue trois genres de mouvements:
1) Saisir et relâcher des objets.
2) Lever ou abaisser des objets.
3) Tourner sur son axe et transporter les objets vers la gauche ou vers la droite.
Un gyroscope mis en mouvement par le support rotatif ne tombera pas tant qu'il tourne, même après l'avoir replacé sur le plateau. Lorsqu'un premier gyroscope tourne sur le plateau, vous pouvez alors déplacer l'autre. Pratiquez-vous à utiliser les commandes l'une après l'autre pour vous familiariser avec le fonctionnement de R.O.B. Votre habileté à déplacer les gyroscopes vous sera très utile dans les jeux A ou B. Appuyez sur le bouton Select pour retourner au menu de jeux.





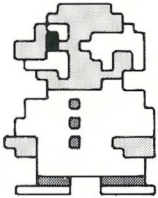




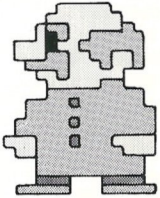
Le gyroscope fixé sur le support rotatif

3. JEU A - 1 joueur

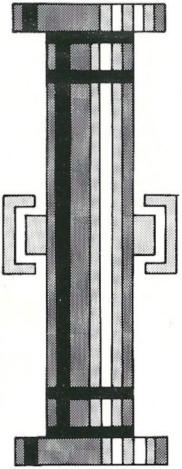
Personnages



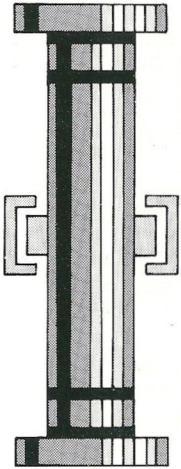
Prof. Hector



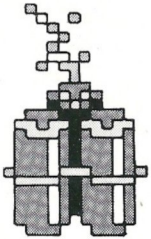
Prof. Vector



Colonne (bleue)

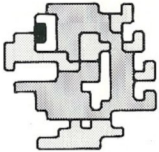


Colonne (rouge)

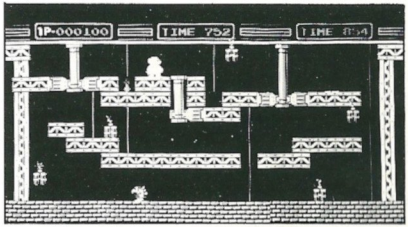


Dynamite

Navet (utilisé comme appât)

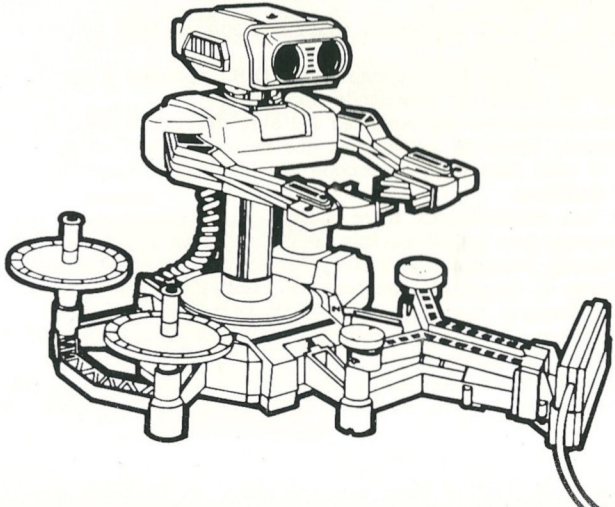


Smick (mange les navets et mord les professeurs)



Dans ce jeu palpitant, le professeur et R.O.B. unissent leurs talents pour éliminer toute la dynamite et prévenir une grosse explosion. L'écran défile de gauche à droite pour vous montrer encore plus de bombes.

* Ce mode comprend 40 phases. Choisissez la phase de votre choix sur le menu de jeux, à l'aide des boutons A et B.

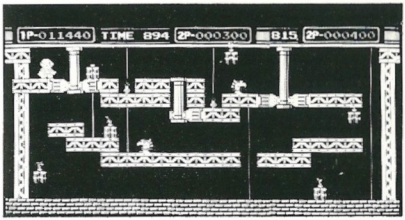


LE JEU

1. Le professeur doit dépasser l'endroit où se trouve la dynamite pour pouvoir la supprimer. Il doit enlever toute la dynamite dans le délai accordé. Servez-vous de R.O.B. et des gyroscopes pour soulever et abaisser les colonnes bleues et rouges qui bloquent le chemin du professeur.
2. Quand l'écran affiche un fond noir, vous devez utiliser la commande 1 pour déplacer le professeur.
3. Pour commander R.O.B., appuyez sur le bouton Start; le fond de l'écran devient bleu, ce qui signifie que la commande 1 envoie des commandes à R.O.B. (mode de transmission au robot).
4. Après la transmission, le fond de l'écran redevient noir et vous pouvez à nouveau commander le professeur.
5. Si vous voulez envoyer une autre commande à R.O.B., appuyez à nouveau sur le bouton Start, puis sur le bouton de commande approprié.
6. Lorsque vous soulevez/abaissez les colonnes à l'aide des gyroscopes, rappelez-vous que la colonne bleue ne s'abaissera que si vous placez un gyroscope sur le plateau bleu; si vous placez un gyroscope sur le plateau rouge, c'est la colonne rouge qui s'abaissera.
7. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de faire tourner un gyroscope pour soulever ou abaisser une seule colonne, il faut parfois déplacer les deux colonnes pour faire passer le professeur. Dans ce cas, faites tourner un gyroscope à l'aide du support rotatif et placez-le sur le plateau rouge ou le plateau bleu; ainsi, R.O.B. aura les mains libres et pourra placer l'autre gyroscope sur l'autre plateau.
8. Les Smicks, ces insectes tueurs, sont embusqués quelque part à l'écran; vous perdrez le professeur s'il est mordu par l'un d'eux.
9. Les Smicks aiment mordre les professeurs, mais ils aiment encore plus les navets. Si vous offrez un navet à un Smick affamé, il n'attaquera pas le professeur.

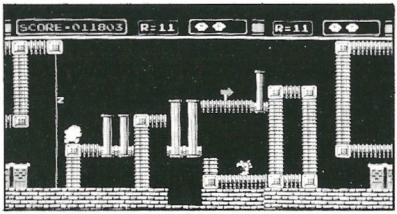
10. Utilisez le bouton A de la commande 1 pour commander au professeur de ramasser et de déposer un navet.
11. Soulevez et abaissez la colonne pour écraser les Smicks et gagnez 500 points.
12. Il y a six paquets de dynamite (certains peuvent être dissimulés et invisibles) par phase. Chaque paquet de dynamite supprimé donne droit à 100 points.
13. Le temps qui reste après avoir supprimé toute la dynamite s'ajoute à votre décompte comme points supplémentaires.
14. Le professeur disparaît s'il est mordu par un Smick ou si le temps alloué est écoulé. Le jeu se termine lorsque les trois professeurs ont disparu.
15. Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton Select. En mode pause, vous pouvez voir la scène au complet en appuyant sur le ✥ bloc de commande. Appuyez à nouveau sur le bouton Select pour poursuivre la partie.
* Si vous appuyez sur le bouton Start pendant une pause, l'écran retournera au menu de jeux, mettant fin au jeu.

4. JEU A - 2 joueurs



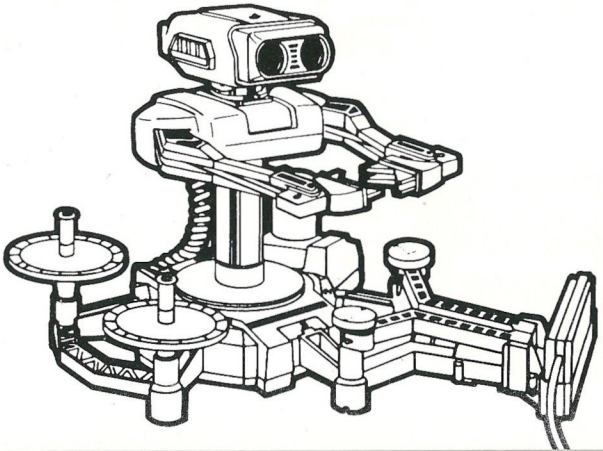
Dans le jeu A (pour 2 joueurs), le professeur Vector apparaît également. Jouez à tour de rôle en vous servant de la commande 1. Pour le reste, le jeu est semblable à celui pour 1 joueur.

5. JEU B

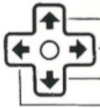


Dans ce jeu, le professeur Hector est somnambule. Soulevez et abaissez les colonnes à l'aide de R.O. B. et des gyroscopes pour empêcher le professeur de se faire mordre par un Smick. Essayez d'aider le professeur à s'en tirer sans trop de mal.

* Ce jeu comprend 25 phases, dont la première est R=01 (Phase 1).



1. Le professeur sort du tunnel à gauche et marche d'un pas déterminé vers la droite. Lorsqu'il rencontre une corde, il grimpe toujours jusqu'au sommet et saute vers la droite. Si une colonne est relevée, il continue de marcher sur place.
2. Dans ce jeu, R.O.B. se commande directement au moyen de la commande 1.
3. Utilisez R.O.B. pour positionner les gyroscopes et soulever et abaisser les colonnes. Menez le professeur en toute sûreté au tunnel situé à l'extrême droite.



Pour lever les bras.
Pour tourner les bras vers la droite.
Pour baisser les bras.
Pour tourner les bras vers la gauche.

* Bouton A: Ouvre les bras.
* Bouton B: Ferme les bras.

4. Les Smick sont embusqués dans des trous disséminés à l'écran. Si vous ne manoeuvrez pas soigneusement R.O.B., le professeur tombera dans l'un de ces trous. Si le Smick le mord, il est perdu. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu les trois professeurs.
5. Si une flèche apparaît en chemin, le professeur doit suivre sa direction; sinon, il tombera dans un trou et se fera mordre par un Smick. Surveillez ces flèches.
6. A mesure que le professeur gagne du terrain, vous gagnez des points. Chaque fois que vous passez une flèche, vous obtenez 100 points. Si un Smick se fait écraser par une colonne, vous gagnez 500 points.
7. Diverses phases apparaissent l'une après l'autre. Si vous terminez les 25 phases avec succès, la rapidité du professeur augmente et le jeu devient plus difficile. Combien de phases arriverez-vous à terminer?
8. Appuyez sur le bouton Select pour prendre une pause en cours de jeu. Appuyez à nouveau sur le bouton Select pour poursuivre la partie. Si vous appuyez sur le bouton Start pendant une pause, l'écran retournera au menu de jeux, mettant fin au jeu.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Se tenir à la même distance de l'écran que si l'on regardait une émission de télévision.
5) Prendre des périodes de repos de 10 à 15 minutes toutes les deux heures, si l'on joue pendant une longue période.
6) Lire attentivement le mode d'emploi de R.O.B.

LISTE ET BON DE COMMANDE DES PIECES DU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

No de pièce Nintendo	Description	Prix Frs.	Quantité	Montant Frs.
202	Adaptateur c.a.	108,00		
203A	Câble RGB/Câble Peritel	97,00		
204	Commande	78,00		
386	Mode d'emploi du NES	14,00		
388	† Filtre pour R.O.B.	9,00		
151	† Couvercle de logement à piles pour R.O.B.	8,00		
216	* Gyroscopes (jeu de 2)	54,00		
217	* Porte-gyroscope	13,00		
218	* Plateau pour gyroscope	25,00		
219	* Support rotatif de gyroscope	70,00		
220	* Mains pour gyroscope (jeu de 2)	8,00		
221	* Disques de couleur (jeu de 5)	15,00		
222	* Porte-disques (jeu de 5)	12,00		
223	* Mains pour disques (jeu de 2)	8,00		
370	* Porte-accessoires pour Stack-Up	10,00		
316	Etui de cartouche de jeu	12,00		
×××	Mode d'emploi de cartouche de jeu	9,00		
	(† Pièce de rechange pour le R.O.B.) (* Pièce de rechange pour la cartouche de jeu de la série Robot)			
			SOUS- TOTAL	
			AJOUTER T.V.A. 18,6%	
			PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	20,00
			MONTANT TOTAL DU	

VOIR LES DIRECTIVES RELATIVES A LA COMMANDE DE PRODUITS A LA PAGE SUIVANTE.

COMMANDES PAR LA POSTE

1. Nom _____ Tél: ( ) _____

   Adresse _____

   Ville _____ Province _____ Code postal _____

2. Prière d'inclure le mandat-poste ou chèque pour le montant total dû.

3. Poster à: Pièces NES
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

   Veuillez prévoir 4 à 6 semaines pour la livraison. Nous n'acceptons pas de paiements en espèces. Les prix sont valables en France seulement et peuvent changer sans préavis.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON